SPIELANLEITUNG

NES-R7-NOE

RACKETS & RIVALS™

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

PALCOM™ SOFTWARE

PALCOM™
SOFTWARE

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.®

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

RACKETS & RIVALS

Inhaltsübersicht

- Spiel-Optionen 4
- Steuerung 6
- Spielablauf
  - Spielereingabe 8
  - Turnier 10
  - Schaukampf 12
  - Training 14
- Tennisregeln 16

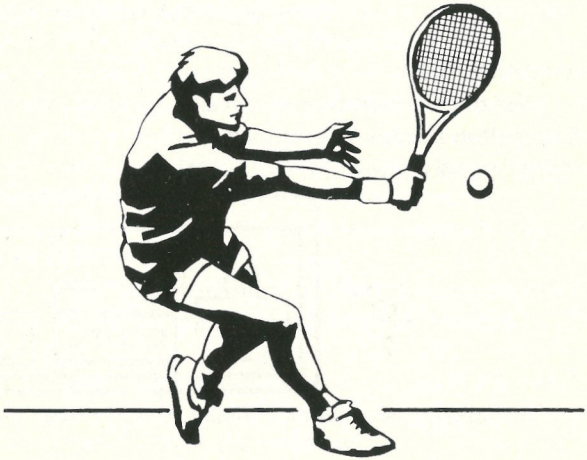
Spiel-Optionen

Dieses Spiel gibt Ihnen das Gefühl, an einem echten Tennis-Match teilzunehmen. Im Ein-Spieler-Modus (1P) spielen Sie gegen die CPU (den Computer), und im Zwei-Spieler-Modus (2P) können Sie Doppel spielen und verschiedene Kombinationen mit bis zu vier Spielern und fünf vom Rechner erzeugten Kontrahenten wählen. Um mit bis zu vier Tennis-Cracks gleichzeitig zu spielen, müssen Sie den 4-Spieler-Adapter (***NES FOUR SCORE***™, separat erhältlich) anschließen.

Es ist auch kein Problem, rechnergesteuerte Spieler gegeneinander antreten zu lassen und dem Match einfach nur als Zuschauer beizuwohnen. Im PLAYER ENTRY-Modus lassen sich bis zu vier Teilnehmer registrieren. Erschaffen Sie Spieler mit speziellen Stärken, indem Sie deren Parameter verändern.

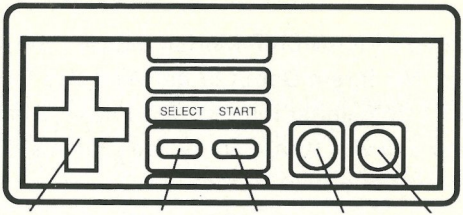
Wählen Sie aus drei Spielmodi: TRAINING, FREE PLAY (Ein Match-Schaukampf) oder TOURNAMENT (Turnier).

Im TOURNAMENT-Modus müssen Sie sich ganz von unten hocharbeiten. Mit Ihrem Debut in der Welt des Tennis beginnend, erklimmen Sie die Erfolgsleiter bis zum Topspieler. Starke Rivalen gilt es zu schlagen, und aus vier Turnieren müssen Sie als Sieger hervorgehen. Ruhm und Reichtum erwarten Sie!



Steuerung

Die Elemente des Controllers



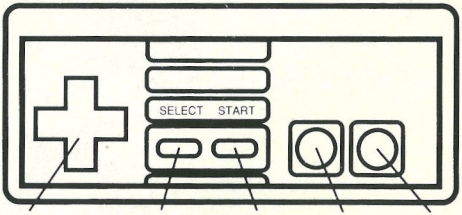
Control Pad | Select Taste | Start Taste | B-Taste | A-Taste

Modus-Auswahl-Screen

Control Pad . . .Setzen Sie den Cursor auf den gewünschten Modus.

A-Taste . . . Gewählten Modus bestätigen.

Spiel-Screen aufrufen.



Spielerbewegungen | (nicht belegt) | Pause | Lob | Aufschlag/ gefühlvoller Return

Aufschlag . . . Drücken Sie die A-Taste, um den Ball hochzuwerfen, und lassen Sie die Taste los, um den Ball zu schlagen.

Grundlinienschlag . . . Halten Sie die A-Taste gedrückt, um Schwung zu holen, und lassen Sie die Taste nach 0,25-2 Sekunden los, um den Ball zu schlagen. Vorhand- und Rückhandschläge werden automatisch gewählt.

Volley . . . Drücken Sie die A-Taste, und lassen Sie sie innerhalb einer Viertel-Sekunde los, um einen „Flugschlag" auszuführen.

Top Spin . . . Wenn Sie die A-Taste länger als 2 Sekunden gedrückt halten und sie dann loslassen, können Sie den Ball anschneiden. Da es schwierig ist, einen flachkommenden Ball anzuschneiden, ist die Gefahr groß, den Ball ins Netz zu schlagen, wenn hohe Werte für STROKE und SHOT im Einstellungsmodus gesetzt wurden.

Lob . . . Drücken Sie die B-Taste, und lassen Sie sie wieder los, um einen Lob auszuführen.

Schmetterball . . . Ist ein Ball über Kopfhöhe. Sie brauchen nur das richtige Timing, um einen Schmetterball zu schlagen.

* Die Richtung, in die der Ball geschlagen wird . . . Drücken Sie das Control Pad nach links bzw. rechts, sobald Sie die A- oder B-Taste losgelassen haben, um den Ball in die gewünschte Richtung zu lenken.

Spielablauf

Sobald der Titel-Screen erscheint, betätigen Sie die Start-Taste, um den Modus-Auswahl-Screen aufzurufen. Hier stehen vier Modi zur Wahl. Wenn Sie das Spiel zum erstenmal spielen, müssen Sie die Teilnehmer im PLAYER ENTRY-Modus registrieren, bevor Sie einen Spielmodus wählen.

● PLAYER ENTRY (Spielerregistrierung)
Bis zu vier Spieler (PAD 1-4) können angemeldet werden.
Stellen Sie die Parameter für jeden Spieler (1-4 P) nacheinander mittels PAD 1 ein, und geben Sie deren Namen an.

PAD 1 ... Geben Sie den Namen des Spielers, der PAD 1 benutzt, ein (über dieselben Tasten, die bei der CONTINUE-Eingabe verwandt werden). Die Einstellungen über PAD 1 müssen abgeschlossen sein, bevor die Settings für PAD 2, 3 und 4 vorgenommen werden können. Die Einstellungen werden mit dem jeweiligen Spieler zugeordneten PAD durchgeführt.

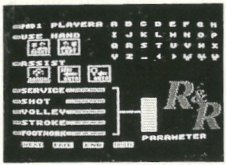
USE HAND ... Suchen Sie sich einen Rechts- oder Linkshänder aus.

ASSIST ... Sie können Ihren Spieler vom Computer unterstützen lassen. Wählen Sie AUTO, wenn der Spieler den Ball automatisch zurückschlagen soll. Diese Funktion kann mittels des PADS (des jeweiligen Spielers) gesperrt werden. SEMI-AUTO läßt den Crack rechnergesteuert an die richtige Stelle laufen, um den Ball zu schlagen. Bei MANUAL sind Sie ganz auf sich allein gestellt (ohne Computerunterstützung).

Die Spielstärken eines Players wird durch Zuordnung von Punktzahlen auf verschiedene Kategorien bestimmt. Zu Beginn besitzt jede Kategorie einen Punkt, so daß Sie die verbleibenden 12 Punkte beliebig verteilen können. Es müssen aber nicht alle Punkte verteilt werden. Die A-Taste erhöht eine Kategorie um einen Punkt. Mittels der B-Taste wird die Anzeige um einen Punkt verringert.

SERVICE... Bestimmt die Geschwindigkeit des Aufschlags.
SHOT... Geschwindigkeit eines Top-Spins.
VOLLEY... Geschwindigkeit des Volleys.
STROKE... Geschwindigkeit eines normalen Schlages.
FOOTWORK... Qualität der Fußarbeit.

Wählen Sie NEXT, und drücken Sie die A-Taste, um die Einstellungen des nächsten Spielers vorzunehmen. Wählen Sie BACK, um zu den vorangegangenen Einstellungen zurückzukehren.
Nachdem die Settings für alle Spieler vorgenommen wurden, wählen Sie END und drücken die A-Taste, um den Modus-Auswahl-Screen aufzurufen.



• TURNIER (Tournament)

In diesem Modus durchlaufen Sie eine richtige Tenniskarriere. Der Spieler beginnt in der High School und muß vier Turniere gewinnen – High School, College, Local Pro und den PALCOM Cup. Er muß alle seine Rivalen schlagen, um der weltbeste Tennisspieler zu werden.
Jede Meisterschaft umfaßt sieben Matches, die alle gewonnen werden müssen, um den entsprechenden Titel zu erhalten. Jedes Match geht über drei Sätze. Die High School- und College-Meisterschaft wird auf Aschenboden (CLAY), die Local Pro auf harten Supreme-Court-Boden (HARD) und der PALCOM Cup auf Rasen (LAWN) ausgetragen. Einzel werden im 1P-Modus und Doppel im 2P-Modus gespielt. Sie können sich einen CPU- (Computer) Spieler als Partner für ein Doppel wählen.
Wenn Sie das erstemal spielen, wählen Sie NEW GAME. Um ein Turnier fortzuführen, wählen Sie CONTINUE.

NEW GAME... Melden Sie sich zu einer neuen High School-Meisterschaft. Nehmen Sie Ihre Einstellungen vor, bevor Sie das Match starten.

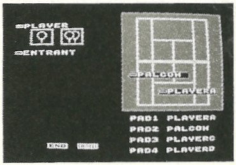
ENTRANT... Wählen Sie den Teilnehmer. Schicken Sie den gewählten Spieler auf den On-Screen-Platz. Durch Drücken der A-Taste erscheinen die Spieler nacheinander von PLAYER 1-4 bis CPU (Nehmen Sie eine Voranmeldung Ihrer Spieler im PLAYER ENTRY-Modus vor).

PLAYER . . . Wählen Sie Einzel- (Singles) oder Doppelspiel (Doubles). Nach dem Abschluß der Einstellungen setzen Sie den Cursor auf END und drücken die A-Taste. Das Turnier beginnt! CANCEL bringt Sie zurück zum Modus-Auswahl-Screen.

CONTINUE . . . Jedesmal, wenn ein Meisterschafts-Match endet, wird ein Passwort ausgegeben. Sie können die Meisterschaft fortführen, wenn Sie dieses Passwort im CONTINUE-Screen eingeben.

Bei der Eingabe wählen Sie einen Buchstaben mittels des Control Pads und betätigen die A-Taste zur Bestätigung. Drücken Sie das Control Pad nach links oder rechts, um den Cursor entsprechend zu bewegen. INS setzt den Buchstaben zur rechten des Cursors eine Stelle nach rechts, so daß Sie einen Buchstaben einfügen können. DEL löscht den Buchstaben, auf dem der Cursor sitzt und schließt die entstandene Lücke.

Nach Eingabe des Passwortes wählen Sie END. Ist das Passwort korrekt, können Sie das aktuelle Turnier weiterführen.



• SCHAUKAMPF (Free Play)

In diesem Modus tragen Sie nur ein Match aus. Wenn Sie Nintendos 4-Spieler-Adapter (separat erhältlich) anschließen, können bis zu vier Personen gleichzeitig spielen. Durch die Vier-Spieler-Voreinstellung im PLAYER ENTRY-Modus und die fünf Typen von CPU- (Computer) Spielern können Sie Doppel in jeder beliebigen Kombination wählen. Wenn Sie CPU-Spieler gegeneinander antreten lassen, können Sie das Match gemütlich als Zuschauer verfolgen.

ENTRANT...Wählen Sie die Spieler. Mit der A-Taste schicken Sie den gewählten Spieler auf den Platz.

PLAYER...Wählen Sie zwischen Singles (Einzel, 1 gegen 1), Doubles (Doppel, 2 gegen 2) oder Irregular Doubles (2 gegen 1).

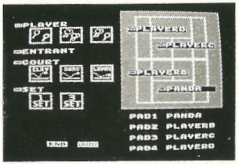
COURT...Wählen Sie den Platztyp: CLAY (Asche), HARD (harter Supreme-Court-Belag) oder LAWN (Rasen). Auf Aschenboden verlangsamt sich der Ball nach dem Aufprall, während sich die Geschwindigkeit bei HARD nicht verändert. Auf dem Rasen springt der Ball nicht sehr hoch ab.

SET...Wählen Sie ein Match über 1 Satz (one set) oder über 3 Sätze (three sets).

- Die Stärken der CPU-Spieler

CPU1 EASY... Anfänger.
CPU2 FORE... Starke Vorhand.
CPU3 BACK... Starke Rückhand.
CPU4 POWER... Hohe Schlagkraft, aber wenig Ausdauer.
CPU5 SUPER... Stärkster CPU-Spieler.

Nach Abschluß der Einstellungen wählen Sie END, und das Match beginnt. CANCEL bringt Sie zurück zum Modus-Auswahl-Screen.



• TRAINING

Übungsmodus. Der Trainer (CPU) schlägt Ball für Ball, so daß Sie Ihr Timing und Ihre Returns trainieren können.

ENTRANT...Wählen Sie den Spieler, den Sie im Training einsetzen möchten. Mit der A-Taste schicken Sie ihn auf den Platz (Registrieren Sie den Spieler vorher im PLAYER ENTRY-Modus).

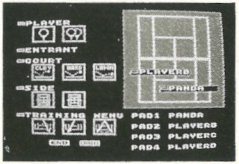
PLAYER...Wählen Sie Singles (Einzel) oder Doubles (Doppel).

COURT...Wählen Sie den Platzbelag: CLAY (Asche), HARD (Hart) oder LAWN (Rasen). Auf Aschenboden verlangsamt sich der Ball nach dem Aufprall, während sich die Geschwindigkeit bei HARD nicht verändert. Auf dem Rasen springt der Ball nicht sehr hoch ab.

SIDE...Wählen Sie die Seite des Platzes, auf der Sie trainieren möchten.

TRAINING MENU...Wählen Sie die Seite, auf der der Ball ankommen soll, um Ihre Schlagvarianten zu trainieren.

Nach Abschluß der Einstellungen wählen Sie END, um das Training zu beginnen. CANCEL bringt Sie zurück zum Modus-Auswahl-Screen. Während des Trainings bringt Sie ein gleichzeitiges Drücken der Start- und Select-Taste zurück zum Modus-Auswahl-Screen.



TENNISREGELN

- Die Seite, die zuerst vier Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.
  Wer als erster sechs Spiele für sich entscheidet, gewinnt den Satz.
- Der erste Punkt zählt „15", der zweite ebenfalls 15, macht also „30" und der dritte zählt 10, was eine Gesamtpunktzahl von „40" ergibt. Die Punktzahl wird auf der Anzeigetafel eingeblendet. Ist die Punktzahl nach drei Punkten unentschieden (40-40), heißt das „Einstand". Bei einem Einstand gewinnt die Seite, die zuerst zwei Punkte Vorsprung erreicht (nach dem „Advantage" oder „Vorteil für...").
- Die Seite, die zuerst sechs Spiele für sich entscheidet, gewinnt den Satz. Kommt es aber beim fünften Spiel zu einem Einstand, gewinnt derjenige, der danach zwei Spiele für sich entscheidet.
  Wenn nach dem sechsten Spiel immer noch Einstand herrscht, kommt es zu einem Tie Break, d.h. es wird ein Match bis sieben Punkte gespielt, wobei der gewinnt, der 2 Punkte Vorsprung erreicht.
- Sie können entweder ein Match mit einem Satz oder eines mit drei Sätzen spielen. Bei einem Match mit drei Sätzen gewinnt die Seite, die zwei Sätze für sich entscheidet.
- Jedes Spiel beginnt mit dem Aufschlag. Dieser wird von der Grundlinie, nach jedem Punkt abwechselnd von der linken und rechten Seite, geschlagen. Der Ball muß in das gegnerische Aufschlagsfeld gelangen. Gelingt dies nicht, ist das ein „Fehler", und Sie erhalten einen zweiten Versuch. Schlägt auch dieser fehl, handelt es sich um einen „Doppelfehler", woraufhin dem Kontrahenten der Punkt zugesprochen wird.

- Nach jedem Spiel hat die andere Seite den Aufschlag (die Seite, die zuletzt returniert hatte).
- Die Spieler wechseln die Seiten nach jedem ungeraden Spiel eines Satzes.
- Schlagvarianten

  Volley... Ein Schlag in Netznähe, ohne daß der Ball den Boden berührt.

  Schmetterball... Der Schlag eines hohen Balles in Netznähe.

  Lob... Ein Ball, der über den Kopf des Kontrahenten hinausgeht.

! WARNUNG !

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Gerätes kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Gerätes.

PALCOM™
SOFTWARE

DISTRIBUTED BY KONAMI (DEUTSCHLAND) GMBH
POSTFACH 560180
6000 FRANKFURT 50
GERMANY

PALCOM SOFTWARE™ IS A TRADEMARK OF PALCOM SOFTWARE LIMITED.
RACKETS & RIVALS™ IS A TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
© 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

Printed in Japan